MANUAL DE **XADREZ** 2023

Xadrez anos iniciais

Professor: Hélio Neto

APRESENTAÇÃO

Esta apostila é destinada a todos os alunos do Desenvolvimento Físico Esportivo (DFE) interessados em aprender a milenar arte do jogo que também é cultura, esporte e lazer, o Xadrez.

Espera-se que o leitor sinta-se satisfeito com as explicações dadas e que os exercícios propostos sirvam de inspiração na busca de aperfeiçoamento de suas técnicas e táticas do jogo.

Este material foi elaborado com base em diversos livros e outras apostilas publicadas, sendo o conteúdo apresentado com uma metodologia de fácil entendimento, oferecendo também atividades para fixação dos conteúdos e temas abordados.

Hélio Neto

SUMÁRIO

1. A HISTÓRIA DO XADREZ

O Xadrez é um jogo tão antigo que, durante todos os anos de sua existência, várias foram as histórias associadas a sua origem.

A primeira história que se é contada mundialmente se passa na Índia. Havia uma pequena cidade chamada Taligana, e o único filho do poderoso rajá foi morto em uma sangrenta batalha. O rajá entrou em depressão e nunca havia conseguido superar a perda do filho. O grande problema era que o rajá não só estava morrendo aos poucos, como também estava se descuidando em relação ao seu reino. Era uma questão de tempo até que o reino caísse totalmente.

Vendo a queda do reino, um brâmane chamado Lahur Sessa, certo dia foi até o rei e lhe apresentou um tabuleiro contendo 64 quadrados, brancos e pretos, além de diversas peças que representavam fielmente as tropas do seu exército, a infantaria, a cavalaria, os carros de combate, os condutores de elefantes, o principal vizir e o próprio rajá.

O sacerdote disse ao rajá que tal jogo poderia acalmar seu espírito e que sem dúvida alguma, iria curar-se da depressão. De fato, tudo o que o brâmane disse acontecera, o rajá voltou a governar seu reino, tirando o a crise de seu caminho.

Era inexplicável como aquilo tudo aconteceu, sendo um único tabuleiro com peças o responsável por tirar a tristeza do rajá. Como recompensa, o brâmane foi agraciado com a oportunidade de pedir o que quisesse. Logo de primeira, ele recusou tal oferta, pois achava que não fosse merecedor de tal proposta, mas mediante insistência do rajá, ele fez um simples pedido. O brâmane pediu simplesmente um grão de trigo para a primeira casa do tabuleiro, dois para a segunda, quatro para a terceira, oito para a quarta e assim sucessivamente até a última casa. O rajá chegou a achar graça, tamanha a ingenuidade do pedido.

Entretanto, o humilde pedido do brâmane não era tão humilde assim. Após fazerem vários cálculos de quanto trigo eles teriam que dar para ele, descobriram que seria necessária toda a safra do reino por incríveis dois mil anos para atender ao pedido do sacerdote. Impressionado com a inteligência do brâmane, o rajá o convidou para ser o principal vizir (espécie de ministro, conselheiro do rajá) do reino, sendo perdoado por Sessa de sua grande dívida em trigo.

Na verdade, o que o brâmane apresentou para o rajá não foi o jogo de xadrez, foi a chaturanga, uma das principais variantes do jogo de xadrez moderno.

Outra grande possibilidade que se apresenta em diversas histórias sobre a origem do Xadrez, é que Ares, o deus da guerra, teria criado um tabuleiro para testar suas táticas de guerra (que eram bem limitadas, pois Ares nunca foi conhecido por ter tática nas suas batalhas, ele era simplesmente agressivo, atacando sem precisão alguma na maioria das vezes). Entretanto, cada peça do tabuleiro representava uma parte do seu exército, e assim foi, até que Ares teve um filho com uma mortal, e passou para ele os fundamentos do jogo. A partir de então, o jogo teria chegado ao conhecimento dos mortais.

É sabido que entre 1450 e 1850, o Xadrez começou a ter mudanças visíveis em relação ao que conhecemos hoje em dia. Foi nesse período que diversas peças ganharam movimentos que conhecemos atualmente, claro, todos esses movimentos e peças tendo como origem a Chaturanga.

O elefante (o antecessor do moderno bispo) somente podia mover-se em saltos por duas casas nas diagonais. O vizir (o antecessor da dama) somente uma casa nas diagonais. Os peões não podiam andar duas casas em seu primeiro movimento e não existia ainda o roque. Os peões somente podiam ser promovidos a vizir, que era a peça mais fraca, depois do peão, em razão da sua limitada mobilidade.

As regras do Xadrez que conhecemos hoje começaram a ser feitas em 1475, só não se sabe ao certo onde ocorreu esse início. Alguns historiadores divergem entre Espanha e Itália.

Foi neste período que os peões ganharam a mobilidade que conhecemos hoje em dia, que se resume em mover-se duas casas no seu primeiro movimento e tomar outros peões en passant. Nessa época também foram definidos os novos movimentos dos bispos e da rainha e, o mais importante, a rainha tornou-se a peça mais importante do jogo, sendo a única capaz de se movimentar para qualquer lado e avançar ou recuar quantas casas quiser. Os movimentos das demais peças, juntamente com o resto das regras que englobam todo o Xadrez, só foram formalmente modificadas no meio do século XIX, e tais regras ainda se mantêm até hoje.

2. DICAS

Para quem está começando a mostrar interesse pelo jogo de xadrez, várias são as dúvidas que assolam o enxadrista. Qual a melhor jogada? Será que movimentei corretamente a peça? Algumas das respostas para as principais dúvidas para quem está começando nesse complexo mundo do enxadrismo, você vai encontrar nessa página.

Muitas são as regras que envolvem o jogo de xadrez, detalhes que podem fazer grande diferença no resultado de uma partida. Para quem não é praticante do esporte, pode achar algumas dessas regras, ou normas um pouco fora do comum, mas de frente para um tabuleiro, em um momento tenso de uma partida, tudo que você vai querer é seguir as regras, então aqui vão algumas dicas para que você não é essa pessoa que vai contra as normas de um bom jogo de xadrez.

DICA 1

Jamais toque em uma das peças do tabuleiro, a menos que você vá realmente efetuar a jogada, caso contrário, mesmo que você toque na peça e não a movimente, será entendido que você já fez e terminou a sua jogada, por isso, atenção. Nos últimos anos, essa regra vem regendo de forma firme os principais campeonatos do mundo. Outro ato que o enxadrista deve evitar para evitar constrangimentos, é ficar pedindo para voltar o lance. Esse tipo de pedido é permitido, e se feito uma ou duas vezes até é aceitável, mais do que isso, começa a ficar deselegante. Afinal, como disse Garry Kasparov - *“Se você sabe que errou, não peça para voltar, vá em frente, pois as melhores lições tiramos dos erros”.*

DICA 2

Em uma partida, é correto deixar que seu adversário veja a jogada que você está fazendo, afinal, a jogada dele vai depender da sua, sendo assim, deve-se sempre primar pelo jogo limpo, além do mais, se você estiver em um campeonato oficial, você pode perder pontos por ocultar a sua jogada.

DICA 3

Independente do que você saiba, ou contra quem você vai jogar, sempre tenha um plano em mente. Pode não ser o melhor dos planos, mas ao longo do tempo essa prática começa a funcionar, pois o jogador vai desenvolvendo o seu raciocínio lógico, o que certamente vai ser muito útil na carreira de enxadrista.

DICA 4

Alguns dos esportes mais conhecidos do mundo, tais como futebol, vôlei, tênis, corridas e afins, é supervalorizado o esforço máximo do atleta até o fim, entretanto, quando entramos no mundo do xadrez a coisa muda um pouco, lutar até o fim às vezes pode parecer falta de visão de jogo. A maioria dos jogadores de xadrez conseguem prever várias jogadas a frente (eis aqui o raciocínio), sendo assim, quando um enxadrista percebe que ele não vai mais ter muita coisa a fazer no jogo, que a sua derrota será inevitável, é muito elegante reconhecer a derrota. Em jogos de alto nível, é extremamente raro acontecer um xeque-mate, pois o grande enxadrista sabe quando perdeu. O enxadrista Magnus Carlsen consegue prever incríveis 20 jogadas, ou seja, caso ele estivesse sendo derrotado, ele saberia 20 jogadas antes do seu fim que ele poderia parabenizar seu adversário pela vitória.

DICA 5

Em relação à dica número 4, devemos levar em consideração o seguinte; jamais comece uma partida fazendo movimentos sem pensar, para chegar rapidamente na condição de vencedor, e assim aplicar um xeque-mate, afinal, o oponente possui das mesmas condições que você.

DICA 6

Com o início de cada partida, a sua maior preocupação deve ser deixar o rei o mais seguro possível. E como se faz isso? Deixando peças na sua frente, de maneira que a Rainha, o Bispo ou a Torre adversária não consigam atravessar o tabuleiro e dar o xeque-mate.

DICA 7

À medida que você se vê com uma quantidade de peças superior ao seu adversário, tente fazer o máximo para fazer trocas inteligentes, ou seja, simplificar o máximo possível a partida, pois fazendo isso, a probabilidade de você deixar seu oponente sem saída é muito grande.

DICA 8

O domínio e a ocupação de pontos estratégicos importantes são a condição básica para a obtenção de superioridade posicional e garantia de êxito em nossas manobras táticas. Entre os pontos estratégicos importantes salientam-se: as colunas abertas, de excepcional valia para as torres; as casas fortes, de grande utilidade para a instalação de cavalos; o domínio do centro do tabuleiro-zona nevrálgica de onde se pode atingir a todas as direções rapidamente; a ocupação desse mesmo centro com peões solidamente apoiados, o que impede o crescimento de qualquer ataque inimigo.

DICA 9

Sem a menor dúvida, a peça mais prazerosa de movimentar quando o

enxadrista ainda é um principiante, é a rainha, por um simples motivo - essa peça pode ser movida por todo o tabuleiro, e em qualquer direção e por quantas casas quiser, claro, desde que não tenha peças adversárias em seu caminho. Entretanto, a movimentação da rainha deve ser feita de maneira coerente, pois por se tratar de uma das peças mais importantes do jogo, perdê-la muitas vezes pode significar uma possível derrota. Claro que, existem casos no qual o jogador é obrigado a sacrificar a rainha, mas nesses casos a partida já está 80% ganha, caso contrário, faça de tudo para permanecer com a sua rainha.

DICA 10

Embora os peões sejam as peças com o valor mais baixo dentre todas as outras, é também uma das peças mais importantes, afinal, são eles que recebem sempre os primeiros ataques do seu adversário. A movimentação dos peões poderá fazer com que você possa vir atacar com qualidade, ou até mesmo abrir a sua defesa, de modo que peças importantes para o jogo fiquem expostas. Faça sempre o possível para perder o menor número de peões possível.

DICA 11

Juntamente com o time de peças poderosas, junta-se a essa seleção a Torre. Ao início de qualquer partida, a sua presença no tabuleiro serve apenas para preencher espaço, afinal, ela só pode movimentar-se em quatro direções, para frente, para trás, direita e esquerda, diagonal nem pensar. Entretanto, com a torre é possível fazer uma jogada de suma importância, o roque, jogada na qual a torre e o rei trocam de lugar, dando a possibilidade de uma maior defesa para o rei.

DICA 12

O cavalo é uma das peças mais curiosas do jogo. Sua real virtude no jogo se resume logo no início da partida, pois depois que o tabuleiro começa a contar com menos peças, fica difícil para o jogador apanhar alguma peça adversária com o cavalo. Por isso, leve o seu cavalo para o meio do tabuleiro o quanto antes, pois ele pode abrir um bom caminho na defesa adversário, desde que usados com inteligência.

DICA 13

Pelo fato de poder se movimentar apenas na diagonal, o bispo é também uma das principais peças do tabuleiro, pois em determinados casos o adversário pode ter aberto a sua defesa e não se deu conta de que o seu bispo está preparado para um ataque, no entanto, assim como o cavalo, é praticamente impossível chegar ao xeque-mate com apenas um bispo, afinal, seu movimento é limitado, chegue ao final do jogo com seus dois bispos e os dois cavalos e certamente dará muito trabalho para o seu oponente.

3. OBJETIVO

O objetivo do jogo de xadrez é muito simples. O enxadrista precisa movimentar suas peças de maneira tal, que ele consiga deixar o rei adversário sem saída; fazendo isso, o jogo chega ao seu final. Obviamente que, os movimentos para se chegar a uma situação de deixar o rei do oponente em xeque, não são aleatórios, grandes enxadristas desenvolvem técnicas que mesclam estratégia e algumas táticas para chegar a tal ponto do jogo.

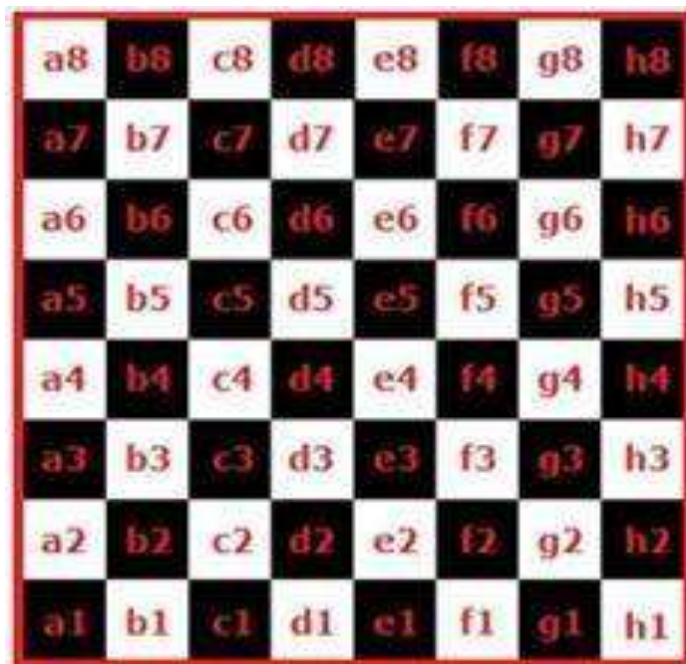
Os movimentos das peças têm que acontecer com uma tática, um plano de movimento bem estruturado. Para se chegar ao xeque-mate, não é preciso capturar o maior número de peças do adversário, basta bolar uma tática precisa para cercar o rei inimigo, de maneira que o seu adversário não tenha para onde movimentá-lo. Ou seja, para dar um xeque e acabar com o jogo, o rei adversário não pode ter rotas de fuga. A partir do momento que o rei não tiver mais como se defender, estará acabado o jogo e o principal objetivo terá sido alcançado.

De maneira muito eficaz, para se chegar ao xeque-mate, o mais indicado é atacar com peças maiores, ou seja, peças que possuem maior poder dentro do tabuleiro, sendo elas a rainha e a torre, por exemplo.

Durante uma partida de Xadrez, é muito importante que o jogador tome o máximo de cuidado para não perder peças de relativa importância, tais como a rainha, o bispo, o cavalo e a torre, pois são elas as responsáveis pelos mais diversos tipos de xeque-mate que podem ser feitos no Xadrez.

Existem várias táticas para chegar ao xeque-mate, utilizando uma combinação de bispo e cavalo, os dois bispos, cavalo e torre, etc. Porém isso varia de jogador para jogador. Mas no fim das contas, independente da tática usada, independente se você perdeu muitas peças ou se capturou muitas peças, o fim do jogo é só um, o Xeque-Mate.

4. TABULEIRO

O tabuleiro de xadrez conta com 64 casas distribuídas em 8 colunas verticais e 8 fileiras horizontais, cada uma com 8 casas. As casas são alternadamente escuras e claras. A primeira casa no extremo esquerdo do tabuleiro deve ser uma casa preta e a última casa no extremo direito, uma casa branca. Cada fileira é designada por uma letra (a a h), enquanto as colunas são designadas por um número (1 a 8). Dessa forma cada casa é designada pela letra e número correspondentes a sua coluna e fileira (a1, b6, f5, etc.). Esse é o sistema padrão de notação em competições oficiais.

5. PEÇAS

Cada jogador possui 16 peças, também divididas em claras e escuras. As peças são, por ordem de valor:

♔	1 Rei	0
♕	1 Rainha (ou Dama)	9
♖	2 Torres	5
♗	2 Bispos	3
♘	2 Cavalos	3
♙	8 peões	1

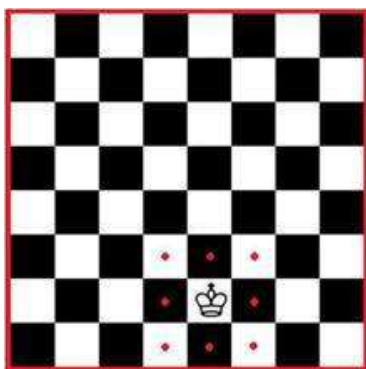
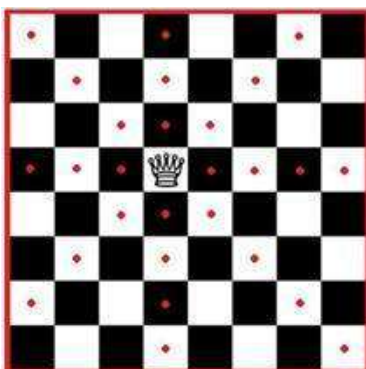
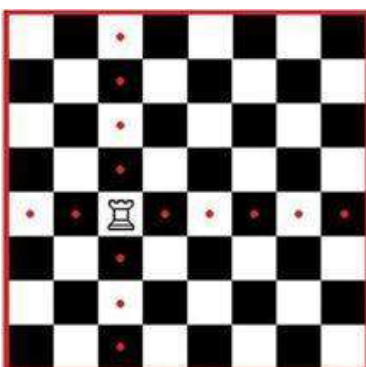
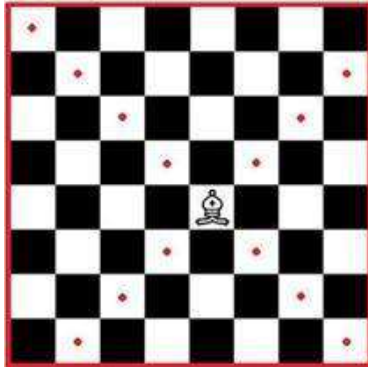
Observação: Alguns enxadristas não consideram os peões como peças. Os valores das peças também podem variar, inclusive de acordo com a posição que a peça ocupa no tabuleiro.

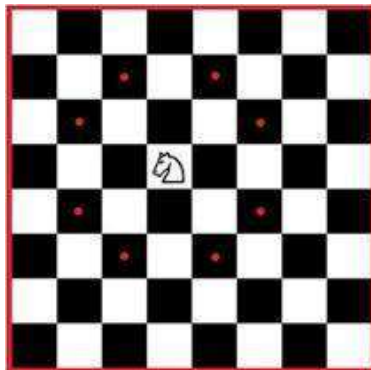
No início das partidas, as peças são distribuídas no tabuleiro da seguinte forma: as peças brancas são posicionadas na fileira 1, protegidas pela fileira de peões em 2, enquanto as peças pretas ficam na fileira 8, e seus peões na 7. Observe abaixo:

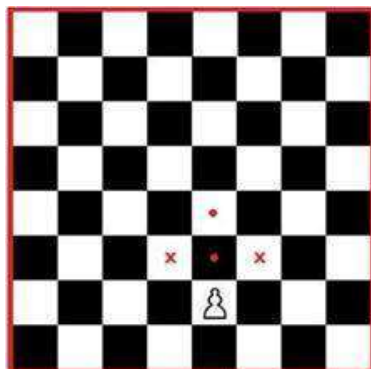
Os iniciantes geralmente confundem a posição do Rei e da Dama, mas para facilitar, basta lembrar que a Dama sempre inicia a partida ocupando a casa da mesma cor (Dama branca na casa branca, Dama preta na casa preta). Portanto, a Dama branca ocupa a casa d1, enquanto a Dama preta ocupa a

casa d8. Essa configuração é usada para evitar que o Rei fique sob ataque logo na abertura, como aconteceria caso a Dama adversária estivesse posicionada na mesma coluna.

O tabuleiro é divido então em alas, a ala da Dama e a ala do Rei, e as peças recebem o nome de acordo com a sua ala. As torres em a1 e a8, por exemplo, são chamadas Torre-Dama, ao passo que as torres em h1 e h8, Torre-Rei. O mesmo acontece com as demais peças, e inclusive com os peões, que recebem o nome de acordo com a peça que protegem. O peão em e2 é o peão-Rei, o peão em d2, peão-Dama, o peão em f2 é chamado peão-Bispo-Rei e o peão em c2, peão-Bispo-Dama, e assim por diante.

5.1 MOVIMENTO E CAPTURA DAS PEÇAS

REI
Pode mover-se em qualquer direção, porém apenas uma casa por vez.

DAMA
Assim como o Rei, pode mover-se em qualquer direção (vertical, horizontal e diagonal), porém quantas casas quiser, desde que estejam livres.

TORRE
Move-se em linha reta, tanto na vertical quanto na horizontal, quantas casas quiser.

BISPO

Move-se na diagonal, quantas casas quiser. O Bispo que iniciar a partida em uma casa branca somente poderá transitar pelas brancas, enquanto o Bispo que inicia em uma casa preta somente poderá transitar pelas casas pretas.

CAVALO

É a única peça que pode saltar sobre as outras peças do tabuleiro, sejam elas amigas ou inimigas. O movimento executado pelo Cavalo é conhecido por “um-dois” ou “em L”. Ele pode andar duas casas na horizontal e uma na vertical, ou duas na vertical e uma na horizontal, uma na horizontal e duas na vertical, e assim por diante. Quando a casa de saída do Cavalo for escura, a casa de chegada será clara, e vice-versa.

PEÃO

Move-se sempre uma casa para frente, exceto no primeiro movimento, quando pode mover-se duas casas. O peão é a única peça que não pode retroceder, e também a única que efetua a captura com um movimento diferente do utilizado para avançar no tabuleiro. O peão pode capturar as peças que estejam uma fileira acima, mas nas colunas adjacentes a sua.

6. O RELÓGIO

Um relógio de xadrez é composto na verdade por dois relógios, pois quando um jogador termina a sua jogada, isso aciona o relógio do adversário, assim sucessivamente. O objetivo de jogar utilizando-se um relógio é fazer com que um jogador não fique "eternamente" pensando, uma vez que quem ultrapassa o tempo limite, perde o jogo. O relógio também possui uma extrema importância pois "força" a mente a raciocinar e calcular as probabilidades de maneira mais rápida, o que permite desenvolver uma capacidade cerebral fantástica.

7. MOVIMENTOS EXTRAORDINÁRIOS

TOMADA EN PASSANT

É uma captura especial realizada pelo peão, que ocorre quando um peão adversário avança duas casas no seu primeiro movimento na tentativa de evitar um confronto com um peão avançado (que se encontra na fileira 5, no caso das brancas, ou na fileira 4, no caso da pretas). O peão que efetua a captura passa a ocupar a casa na qual o peão capturado se encontraria caso tivesse andado apenas 1 casa.

Observe abaixo:

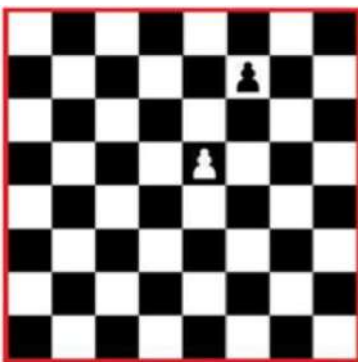
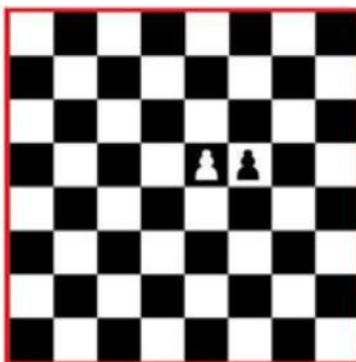
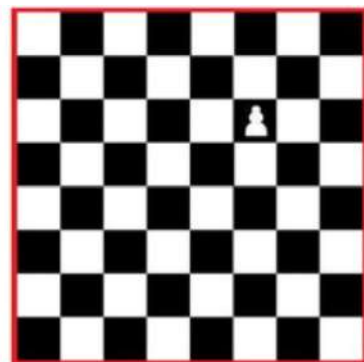
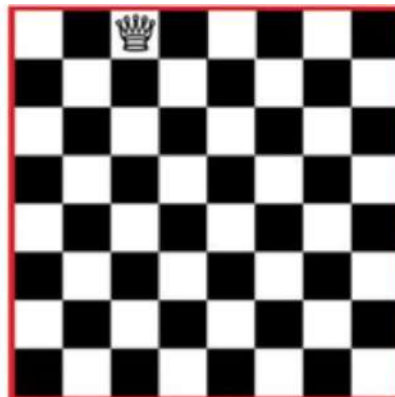
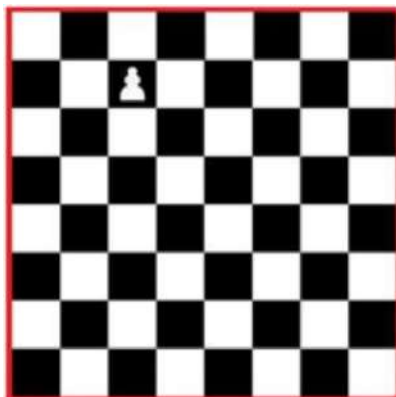



Figura 1 *Figura 2* *Figura 3*

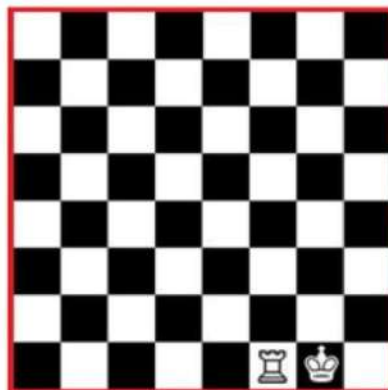
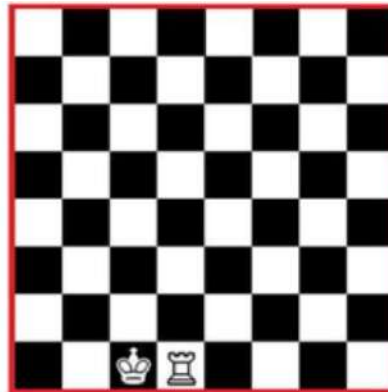
PROMOÇÃO DO PEÃO

Ocorre quando um peão alcança a última casa do tabuleiro. O peão que alcançar a última casa é imediatamente promovido, podendo transformar-se em qualquer peça à escolha do jogador, à exceção do Rei. Portanto é possível que em uma partida exista mais de uma Dama ou três Torres, três Cavalos, etc.

ROQUE

É um lance que ocorre entre o Rei e uma das Torres, com a função de proteger o Rei. No roque o Rei move-se saltando uma casa em direção à Torre, enquanto a Torre move-se para a casa que o Rei acaba de saltar. Para que esse lance seja possível, algumas condições devem ser satisfeitas:

- esse deve ser o primeiro movimento das peças envolvidas;
- o Rei não pode estar em xeque;
- nenhuma das casas pelas quais o Rei passar ou ficar pode estar sob ataque;
- as casas entre o Rei e a Torre devem estar desocupadas.

O roque apresenta duas variantes: o roque grande e o roque pequeno. No roque pequeno, o Rei movimenta-se duas casas em direção à Torre do Rei, ou seja, ele vai de e1 para g1, enquanto a Torre vai para f1. No roque grande, o Rei move-se em direção à Torre da Dama, de e1 para c1, e a Torre, consequentemente, vai para d1.

Roque Grande *Roque Pequeno*

8. FASES DO JOGO

VITÓRIA

Para obter a vitória no jogo de xadrez, é preciso por o Rei adversário em uma posição na qual seja impossível escapar, ou seja, dar um xeque-mate. O jogador que fizer isso primeiro vence a partida. No entanto também é possível vencer sem que o xeque-mate seja dado, caso o adversário perceba que o mate é iminente, pode escolher abandonar a partida, entregando a vitória ao oponente.

Existem três formas de escapar de um xeque:

- Capturar a peça atacante;
- Interpor uma peça entre o Rei e a peça atacante;
- Mover o Rei para uma casa que não esteja sob ataque.

Porém, se nenhum desses movimentos puder ser efetuado, então o xeque-mate é concretizado e a partida termina.

Ao contrário do que muitos jogadores acreditam, não é necessário anunciar o xeque, e em algumas modalidades, como em partidas blitz, é desaconselhado. É obrigação do jogador perceber que seu Rei está sendo ameaçado.

EMPATE

Uma partida de xadrez pode terminar em empate, dadas algumas situações:

Rei Afogado: nessa situação o Rei encontra-se encurralado em uma posição da qual não consegue sair, pois nenhum lance é legal. É semelhante ao xeque-mate, exceto pelo Rei não estar em xeque. Esse lance é controverso na história do xadrez, tendo sido considerado por momentos como vitória do jogador cujo Rei termina afogado, em outros momentos visto como derrota, e hoje, finalmente, como empate.

Xeque perpétuo: não há uma regra que defina o xeque perpétuo como empate, no entanto a maioria dos jogadores concorda. Como o próprio nome sugere, o xeque perpétuo ocorre quando um jogador realiza uma série de xeques sem que seja possível dar um mate. Pelas regras oficiais, esse movimento resultará em empate pela Regra das Três Posições ou pela Regra dos 50 Movimentos.

Regra das Três Posições: segundo as regras oficiais estabelecidas pela FIDE, um jogador pode reclamar o empate quando uma posição for repetida

pela terceira vez em um jogo. A reclamação deve ser feita na vez do jogador, e as possibilidades de movimento tem que ser as mesmas para todas as peças no tabuleiro. Se na primeira posição existia a possibilidade de roque e agora não há mais, então não é a mesma posição.
Regra dos 50 Movimentos: outra regulamentação da FIDE institui que o jogador pode reclamar o empate se os 50 últimos lances de cada jogador foram feitos sem que nenhuma peça fosse capturada ou que houvesse movimento de qualquer peão.

Insuficiência material: é considerado empate caso os jogadores não tenham peças suficientes para dar o xeque-mate. O mínimo de peças considerado suficiente é de a) Rei e Dama; b) Rei e Torre; c) Rei e dois Bispos; d) Rei, Bispo e Cavalo. Também é possível ganhar a partida com o Rei e um peão, porém ele deve ser promovido a Dama ou Torre para efetuar o xeque-mate e evitar o empate.

Comum Acordo: um jogador pode oferecer o empate, na sua vez, e a partida se dá por encerrada caso o oponente aceite. Se o oponente recusar a oferta de empate, a partida segue, sendo que o jogador a oferecer o empate não pode repetir a oferta, tampouco pode o oponente aceitar a oferta em uma jogada posterior.

LANCES IRREGULARES

Dentre os lances considerados irregulares, que vão contra as regras do jogo de xadrez, o mais grave é colocar seu próprio Rei em xeque. O objetivo do jogo de xadrez tem duas faces; atacar o Rei adversário E proteger seu próprio Rei, portanto é absolutamente proibido fazer qualquer lance que vá contra esse objetivo.

No xadrez os lances irregulares são proibidos, de forma que o jogador que cometer alguma dessas infrações deve corrigir o lance ilegal, retornando à posição anterior e fazendo um novo lance. Isso não significa que é permitido executar lances irregulares indiscriminadamente, uma vez que a jogada é corrigida e o jogador tem a chance de executar outro movimento. Um jogador que cometer três infrações é considerado perdedor da partida imediatamente.

São considerados lances irregulares ou ilegais:

• Fazer um lance com uma peça em um movimento não-válido para a mesma, ou seja, mover-se em linha reta com o Bispo ou em diagonal com o Cavalo.
• Estando o Rei em xeque, fazer um movimento em que ele permaneça em xeque.
• Fazer qualquer movimento, seja com o Rei ou outra peça, que coloque o Rei em posição de xeque.

É importante lembrar que a correção do movimento deve ser feita com a

mesma peça que foi movida na execução do lance irregular. Caso o jogador tenha movido o Cavalo e, dessa forma, colocado seu próprio Rei em xeque, ele deve retornar o Cavalo à posição anterior e fazer outro lance com o mesmo Cavalo, de modo que seu Rei esteja protegido. Somente se não houver movimento legal a ser executado com a peça em questão, o jogador tem o direito de mover outra peça do tabuleiro.

ETIQUETA DO XADREZ

O ato de mover as peças no xadrez apresenta certas regras, algumas que não necessariamente influenciam o resultado do jogo, mas que funcionam como um tipo de manual de etiqueta.

Uma dessas regras, que consta nas regras oficiais da FIDE (4.1), diz que cada lance deve ser feito com uma mão só. Até mesmo o simples ato de tocar em uma peça é considerado parte do lance, o que significa que ao tocar em uma peça no tabuleiro, você deve usá-la na jogada. Para arrumar uma peça no tabuleiro, dentro da sua própria casa, é necessário dar um aviso. A expressão mais comum é 'J'adoube', do francês, mas aceita-se também o 'I adjust', do inglês, e 'Ajuste', em português. Derrubar ou deslocar as peças, mesmo que acidentalmente, é passível de penalidade.

Quando em competições, as partidas de xadrez são jogadas com o uso de relógios. Os lances são considerados completos apenas quando o jogador para seu relógio, acionando o relógio do adversário. Como o manuseio do relógio faz parte do lance, ele deve ser parado com a mesma mão utilizada para mover as peças no tabuleiro. O mau manuseio do relógio é digno de penalidade, seja por derrubá-lo, acioná-lo com muita força ou até mesmo segurá-lo.

Por ser um jogo que exige concentração, os jogadores permanecem em silêncio praticamente durante toda partida. O silêncio só é quebrado em casos como o citado acima, quando o jogador anuncia o ajuste das peças, ou para pedir empate. Como mencionado anteriormente, o jogador deve pedir pelo empate na sua vez, e caso o pedido seja recusado pelo oponente, não pode ser feito novamente. Essa regra assegura a tranquilidade da partida, impedindo um jogador de ficar importunando o adversário com constantes pedidos de empate.

9. ABERTURAS

A abertura é a primeira fase do jogo de xadrez, e pode, efetivamente, decidir o resultado da partida: um erro na abertura pode levar a falhas irremediáveis, como peças posicionadas longe do foco da ação do jogo, inúteis portanto, até a criação de vulnerabilidades que, exploradas corretamente pelo oponente, levam a uma derrota acachapante. Mas a abertura é também um assunto árido e extenso. Não são incomuns estudos de aberturas que levam a mais de 30 lances, partindo da posição inicial. Para o jogador novato, a enorme quantia de teoria de aberturas é intimidadora e, na verdade, paralisante.

PRINCÍPIOS DAS ABERTURAS

Quando jogar uma abertura, devem-se:

1. Fazer poucos lances de peão, um ou dois devem ser suficientes;
2. Movimentar cavalos e bispos antes de torres e dama;
3. Levar as peças para as casas em que são mais efetivas;
4. Colocar o rei em uma posição protegida;
5. Evitar fazer vários lances com a mesma peça;
6. Desenvolver o máximo de peças, de preferência todas elas, nas 10 primeiras jogadas;
7. Evitar bloquear as próprias peças.

ETIQUETA DO XADREZ

No início da partida, os jogadores podem movimentar qualquer dos oito peões e os dois cavalos. Estas são as únicas opções no início da partida, por que os peões bloqueiam todas as outras peças. É preciso, portanto, movimentar os peões de modo a libertar as peças (bispos, dama e torres), e já buscando o controle do centro do tabuleiro.

Para isto, normalmente move-se pelo menos dois peões, o peão do rei (coluna “e”) e o peão da dama (coluna “d”). Também são usados em algumas aberturas os peões dos bispos (colunas “c” e “f”), embora o movimento de um peão em frente a um bispo não o libere.

As melhores casas para os peões são as casas centrais, nas colunas “c”, “d”, “e”, e “f”.

BISPOS E CAVALOS

No início da partida, os bispos e cavalos geralmente gozam de mobilidade aumentada. Enquanto os peões geralmente só se movem uma casa, e as torres tem seus movimentos tolhidos pelas próprias peças, cavalos conseguem se deslocar para qualquer lado do tabuleiro rapidamente, e os bispos também são

capazes de fazer pressão e controlar as diagonais principais do tabuleiro.

Normalmente os jogadores procuram apoiar seus peões centrais ou atacar peões vulneráveis usando bispos e cavalos. Para os bispos, as melhores casas estão nas diagonais principais (“a1” a “h8” e “a8” a “h1”), onde é maior seu alcance, e onde eles exercem pressão sobre peões que normalmente são frágeis. Outras diagonais importantes são as imediatamente ao lado das diagonais principais, da mesma cor ou da cor diversa da diagonal principal.

As melhores casas para os bispos estão nas diagonais principais ou próximas delas, e os cavalos devem ficar os mais centralizados possível.

TORRES E DAMA

A Dama deve ficar protegida no início do jogo. Uma dama levada prematuramente ao centro do tabuleiro pode significar perda de tempo e de oportunidades de desenvolvimento, já que pode ser espantada facilmente por peças menores. Tarrasch dizia que “todo ganho de peão na abertura com a Dama é um erro”. As melhores posições para a Dama, no início do jogo, são atrás, apoiando bispos e cavalos.

As Torres são as peças mais difíceis de movimentar no início da partida. Normalmente elas só são movimentadas depois de bispos e cavalos, e se limitam a ficar na mesma linha, apenas procurando as colunas centrais.

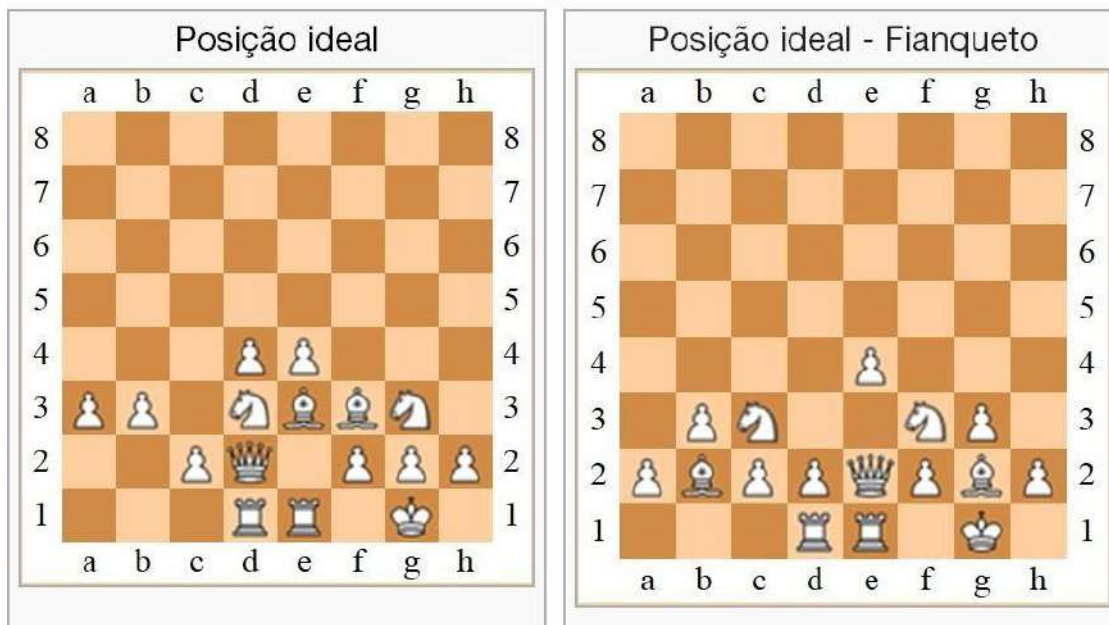
A dama deve ficar junto com as torres, atrás dos peões e peças, apoiando-as.

REI

O rei, no início do jogo, é só um estorvo. É, durante toda a partida, a peça mais delicada, e para ele se dirigem todos os ataques do adversário. É importante tirar o rei do centro do tabuleiro o quanto antes, colocando-o em uma posição protegida, guardado por peões e algumas peças.

A maneira de conseguir fazer isto é rocando. O roque é um lance que realiza muito para o desenvolvimento da partida: traz para o jogo uma das torres, e protege o rei. Entretanto, o roque não pode ser feito antes do terceiro lance, já que há pelo menos um bispo e um cavalo no meio do caminho, que precisam ser retirados para que o roque seja executado.

O rei deve ser protegido, de preferência com um roque, de preferência com o roque pequeno.

POSIÇÕES IDEAIS

Seguindo estas orientações, a posição que o jogador deve atingir está ilustrada no diagrama acima.

Os bispos estão protegidos e ao mesmo tempo controlam algumas diagonais importantes, os cavalos estão centralizados e protegendo os peões centrais, a dama está apoiando o máximo de peças sem se expor, as torres estão conectadas e prontas a responder a qualquer ameaça, e o rei está em uma posição lateral, protegido por uma barreira de peões e um cavalo. A partir desta posição o jogador, por ter o controle do centro (os peões estão fiscalizando as casas "c5", "d5", "e5" e "f5", além de ocuparem as casas "d4" e "e4"), tem liberdade máxima para coordenar um ataque a qualquer ala do tabuleiro, buscando o rei do outro time.

Outra posição utilizada com frequência é a dos fianquetos, com os bispos exercendo um controle à distância. Neste caso, o controle do centro nem sempre é exercido diretamente, e em alguns casos ele é mesmo abandonado, em troca de um controle à distância e de um avanço pelos flancos.

ABERTURAS E DEFESAS POPULARES

As aberturas podem ser classificadas em vários tipos:

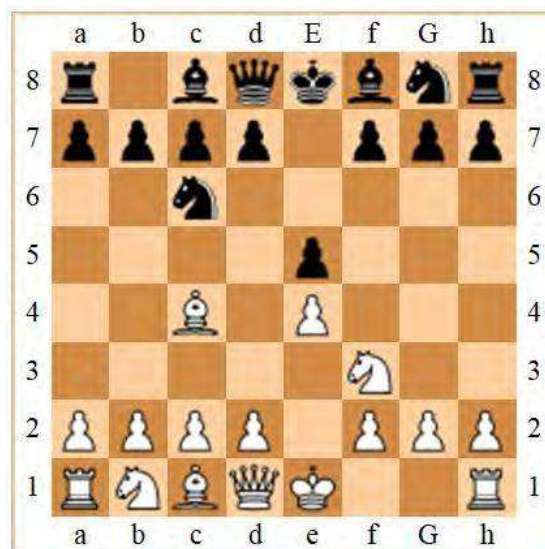
1. Aberturas do peão do rei ou "abertas" - 1.e4
2. Aberturas do peão da dama ou "fechadas" - 1.d4
3. Aberturas irregulares

As aberturas do peão do rei podem ser classificadas conforme a resposta das pretas:

1. As pretas respondem com 1...e5: Abertura do Centro, Abertura Escocesa, Giuoco Piano ou Italiana, Ruy López ou Espanhola, Abertura dos Dois Cavalos, Ataque Max Lange, Abertura dos quatro cavalos, Abertura dos Três cavalos, Defesa Philidor, Defesa Petroff, Contragambito Greco, Contragambito do Peão da Dama, Abertura Ponziani, Abertura do Bispo, Abertura Vienense, Gambito do Rei, Gambito Nórdico, Gambito Escocês, e Gambito Evans;
2. As pretas não respondem com 1...e5: Defesa Francesa, Defesa Caro-Kann, Defesa Siciliana e Defesa Alekhine.

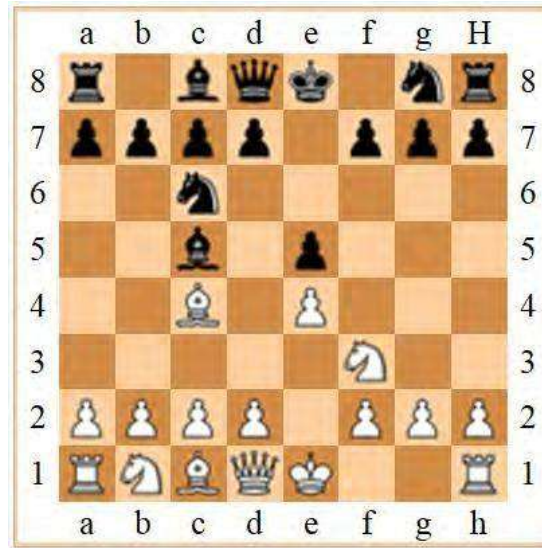
Normalmente o jogador que começa a partida com “1.d4” terá de decidir se jogará o Gambito da Dama ou não. Desta forma as aberturas do peão da Dama são classificadas da seguinte forma:
1. Gambito da Dama Aceito;
2. Gambito da Dama Recusado;
3. Aberturas sem Gambito da Dama.

ABERTURA ITALIANA

Abertura Italiana: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bc4**

A abertura italiana é uma das mais antigas aberturas de xadrez, tendo sido inventada provavelmente no século XVII, quando ganhou popularidade, popularidade está que avançou até o século XIX, mas atualmente está sendo suplantada pela abertura Ruy López. O lance distintivo desta abertura, “3.Bc4”, ataca diretamente o peão débil das pretas da casa f7, mas as pretas têm a sua disposição um arsenal de técnicas de defesa que tornam esta abertura menos perigosa às pretas que a abertura espanhola. Ainda assim, a partida italiana geralmente leva a posições abertas e a jogos agressivos. Apesar de ser tão antiga, ainda é vista em partidas de todos os níveis, e é bastante popular entre

jogadores de clubes.

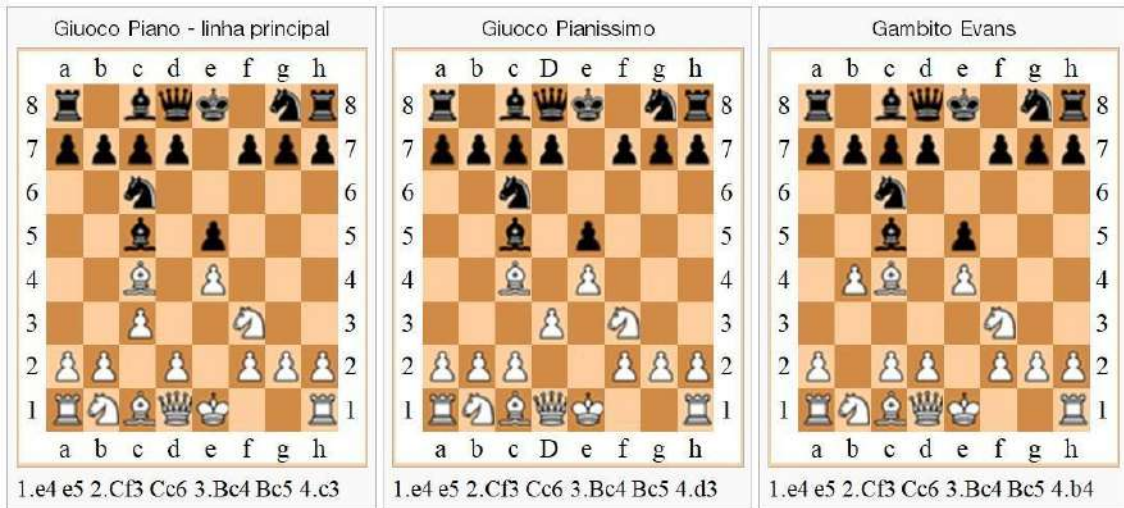
GIUOCO PIANO

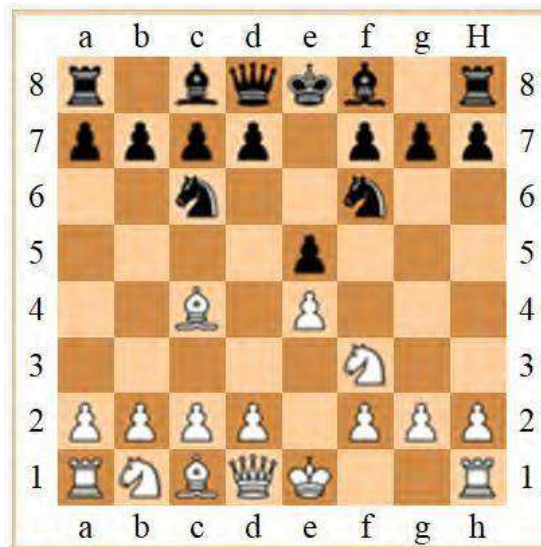
Giuoco Piano: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bc4 Bc5**

A abertura Giuoco Piano (expressão italiana que significa “plano de jogo”) começa com o lance das pretas 3...Bc5. É uma abertura popular até hoje, apesar de ser uma das mais antigas. A partida mais antiga que se tem registro desta abertura é de 1610!

A partir deste lance das pretas, as brancas têm várias opções, as mais comuns são a linha principal do Giuoco Piano, a variante Giuoco Pianissimo (“jogo tranquilíssimo”), e o Gambito Evans.

A linha principal começa com 4.c3, um lance preparando 5.d4, acrescentando uma ameaça ao peão preto de e5. As pretas podem responder com 4...De7, defendendo o peão, ou podem iniciar um contra-ataque, jogando 4...Cf6.

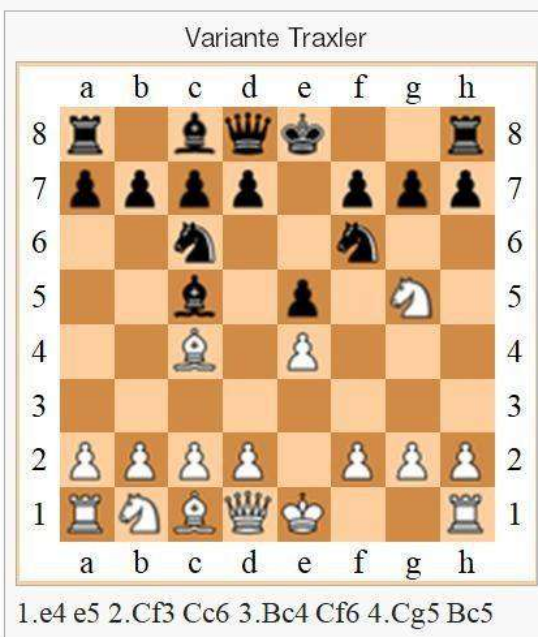
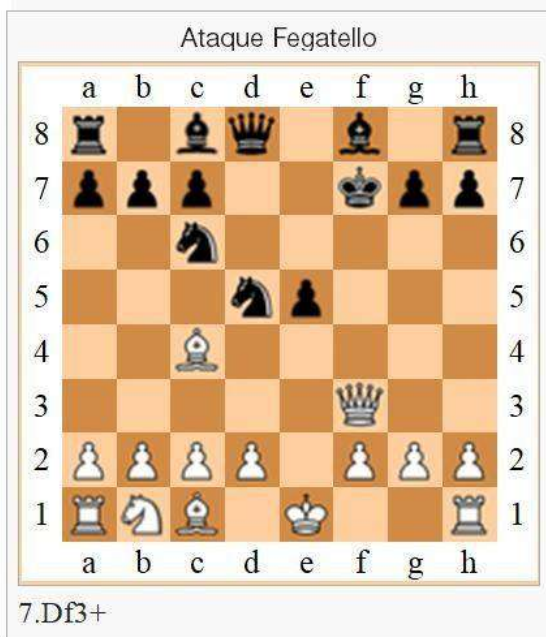
O Giuoco Pianissimo começa com 4.d3, defendendo e4, levando a uma disputa pelo centro do tabuleiro sem muita emoção.

O Gambito Evans, temido no século XIX, e revitalizado com as partidas do campeão Garry Kasparov, estabelece uma luta agressiva pelo centro, começando com um sacrifício de peão. O lance-chave das brancas é 4.b4, atacando o bispo das pretas. Se as pretas tomarem o bispo com 4...Bxb4 as brancas respondem com 5.c3, preparando 6.d4. O plano das brancas é lançar um ataque à f7.

DEFESA DOS DOIS CAVALOS

Defesa dos dois cavalos: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bc4 Cf6**

A defesa dos dois cavalos começa com a resposta das pretas 3...Cf6. Comparada a outras respostas das pretas, o lance Cf6 é o que mais combate pela iniciativa, já que ataca imediatamente o peão branco em e4.
As brancas têm várias respostas aceitáveis, incluindo 4.d3, 4.d4, e a complexa 4.Cg5, que geralmente é rejeitada como lance de jogador novato. Várias linhas de jogo divertidas e excitantes -- apesar de raramente serem seguidas por jogadores fortes -- podem começar depois do último lance, como o Ataque Fegatello e a Variante Traxler.

O ataque Fegatello ou Fígado Frito é executado com os seguintes lances:
1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Bc4 Cf6 4. Cg5 d5 5. exd5 Cxd5 6. Cxf7 Rxf7 7. Df3+. As

brancas sacrificam um cavalo em troca de um ataque direto ao rei preto, no seu ponto mais frágil, o peão em f7 (o “fígado”).

A variante Traxler, também chamada de Wilkes-Barre, começa com os lances 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Bc4 Cf6 4. Cg5 Bc5, as pretas ignoram completamente a ameaça a f7 e partem para um ataque contra f2. Não é linha a ser seguida por quem desmaia ao ver sangue.

DEFESA HÚNGARA

Defesa Húngara: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bc4 Be7**

Se as pretas respondem com 3...Be7, entramos na Defesa Húngara, a escolhida dos jogadores que preferem evitar as complicações técnicas das outras variações.

ABERTURA ESPANHOLA

Abertura Espanhola: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bb5**

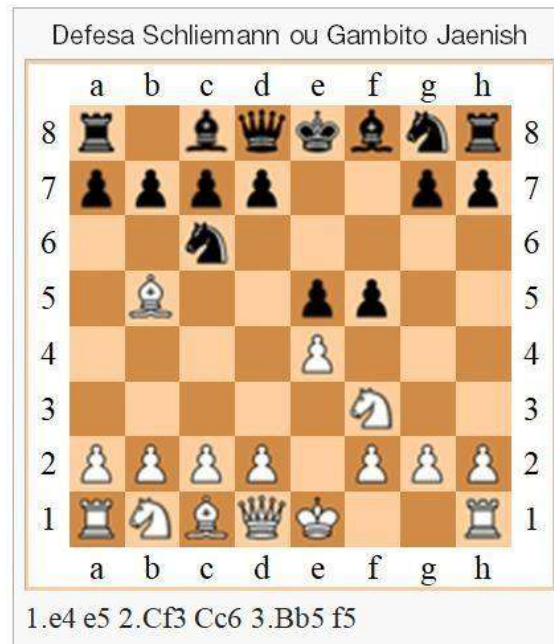
A abertura espanhola é também conhecida como Ruy López, em homenagem ao bispo espanhol Ruy López de Segura, que analisou esta abertura em um dos primeiros livros de xadrez que se tem notícia. Apesar de ter 500 anos de idade, ela é a mais popular abertura, jogada em todos os níveis. Tanta popularidade rendeu também uma montanha de teoria, de defesas, e de contra-ataques. Abordaremos aqui as três respostas mais comuns, a Defesa Morphy, a Defesa Steinitz e a Defesa Berlinesa.

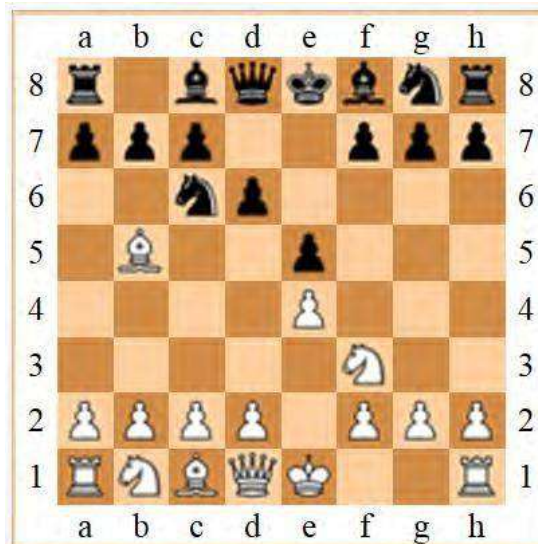
A abertura começa com os lances 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Bb5, levando à posição do diagrama.

Entre as defesas comuns, existe a defesa Bird, a defesa Schliemann, a Defesa Morphy, a Defesa Steinitz e a Defesa Berlinesa.

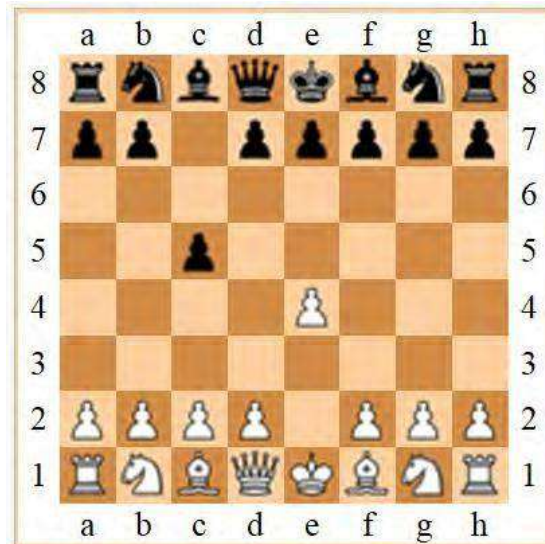
A Defesa Bird começa com 3...Cd4 4.Cxd4 exd4, e pode ser usada para surpreender um jogador de brancas que esteja despreparado, mas a posição das brancas é superior devido a uma melhor estrutura de peões.

A Defesa Schliemann ou Gambito Jaenish é um gambito jogado pelas pretas, começando com 3...f5. É popular entre jogadores amadores, por que as brancas precisam estar preparadas para se defender deste gambito. Um jogador tático neste nível vai surpreender o jogador das brancas e tirar alguma vantagem, mas é pouco provável que este gambito faça algum sucesso entre jogadores de nível mais alto. Só para constar, a resposta correta é 4.Cc3, mas

mesmo assim o jogo segue complicado e cheio de possibilidades táticas para as pretas.

DEFESA STEINITZ

Defesa Steinitz: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bb5 d6**

A defesa Steinitz leva o nome do primeiro campeão mundial de xadrez, Wilhelm Steinitz, que popularizou a abertura no século XIX. É uma defesa sólida, embora deixe as pretas em posição passiva.

DEFESA SICILIANA

Defesa Siciliana: **1.e4 c5**

A Defesa Siciliana é a resposta mais popular das pretas ao lance “1.e4”, principalmente entre enxadristas mais fortes. Ela permite às pretas a luta pelo centro, atacando diretamente a casa “d4”, ao mesmo tempo que evita as posições simétricas que surgem a partir de “1...e5”.

Por ser tão popular, a defesa Siciliana também tem muitas variantes, todas elas bastante estudadas. A linha principal começa com a resposta 2...
d6: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3, onde a resposta das pretas define as principais variantes:

- 5...a6 : Variante Najdorf
- 5...Cc6 : Variante Clássica
- 5...e6 : Variante Scheveningen
- 5...g6 : Variante Dragão

Além destas, são também comuns o Gambito Smith-Morra, a Variante Alapin, a Variante Sveshnikov, a Dragão Acelerado e a Variante Scheveningen.

O Gambito Smith-Morra é popular entre jogadores de clubes, e começa com 1.e4 c5 2.d4 cxd4 3.c3. As brancas oferecem mais um peão para as pretas, e, se elas tomarem com 3...dxc3, a resposta é 4.Cxc3, que coloca o cavalo em jogo, desenvolvendo uma peça, e dá início a um perigoso contra-ataque.

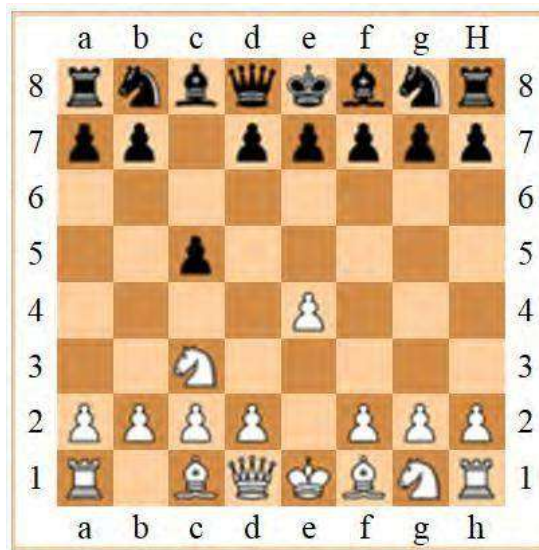
A Variante Alapin é atingida se as brancas jogarem 2.c3. Ela oferece apoio para o avanço do peão para “d4”, mas tira a casa “c3” do cavalo.

Se as pretas jogarem e5, está configurada a Variante Sveshnikov, como, por exemplo, em 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e5. Esta variante foi popularizada por Evgeny Sveshnikov na década de 70, e oferece um jogo arriscado para as pretas, mas também muitos planos para a vitória. É uma

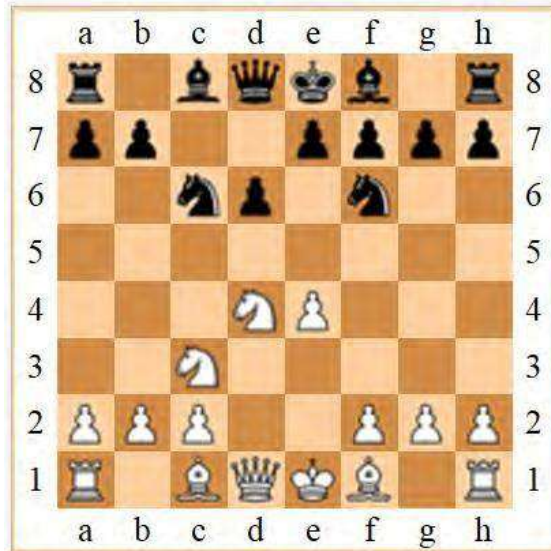
das preferidas por jogadores mais fortes.

A variante Scheveningen é um sistema popular, que pretende dar às pretas uma posição ao mesmo tempo sólida e flexível, com muitas oportunidades de contra-jogo na ala da dama. Entretanto, ela dá as brancas o domínio do centro, e muitos planos de ataque. Uma das maneiras de chegar à variante Scheveningen é com a seguinte ordem de movimentos: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e6

VARIANTE FECHADA

Variante Fechada: **1.e4 c5 2.Cc3**

A Siciliana fechada é atingida pelo lance 2.Cc3. As brancas mantêm o centro fechado, e preparam-se para atacar de fianqueto (pelos flancos) com 3.g3, ou partem para o Ataque Grand Prix, jogando 3.f4.

VARIANTE CLÁSSICA

Variante Clássica: **5...Cc6**

A variante clássica da Siciliana pode ser atingida de várias formas, como, por exemplo, 1. e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Cc6. É uma variante que traz mais vantagens às pretas, e as brancas também podem prosseguir o jogo com vários ataques, como o Ataque Richter-Rauzer e o Ataque Sozin.

DEFESA FRANCESA

Na defesa Francesa, 1.e4 e6, as pretas permitem que as brancas dominem o centro, e limitam a ação do bispo da dama, mas em compensação evitam todas as táticas que visam explorar a vulnerabilidade do peão em f7. Ao mesmo tempo, permitem às pretas uma atividade extra na ala da dama, e contra jogo no centro.
A continuação típica é 2.d4 d5, que coloca pressão imediata no peão e4 das brancas, e obriga as mesmas a decidirem como lidarão com esta pressão. A maneira que as brancas irão prosseguir dá origem a várias linhas, entre as mais comuns estão a Variante das Trocas, a Variante Avançada, a Variante Tarrasch, a Variante Winawer e a Variante Clássica.

DEFESA CARO-KANN

A Defesa Caro-Kann é uma boa alternativa para quem busca evitar as principais linhas, 1.e4 c6 2.d4 d5, atacando diretamente o peão-e. A Defesa Caro-Kann tem como características o desenvolvimento rápido da Dama, mas luta contra dois Bispos com caminhos livres.

10. SISTEMA ALGÉBRICO

NOTAÇÃO ENXADRÍSTICA

Os sistemas de notação de xadrez foram desenvolvidos ao longo do tempo devido à necessidade de anotar as jogadas de modo rápido e preciso, fosse para estudar lances de uma partida depois de terminada, fosse para explicar jogadas.

Apesar da notação descritiva ser encontrada em muitos bons livros de teoria enxadrística, a notação algébrica, que segue os princípios estabelecidos por Stamma, é a forma aceita pela FIDE para os campeonatos e torneios oficiais. Além de ser mais fácil, com o uso das estatuetas no lugar das letras que simbolizam as peças, é uma notação internacional, sendo entendida por jogadores em todo o mundo.

NOTAÇÃO ALGÉBRICA

O sistema de notação algébrica é o mais utilizado e aceito em competições oficiais, sendo o sistema adotado pela FIDE. Esse sistema substituiu a notação descritiva a partir de 1970, apesar de ter sido idealizado séculos antes por Phillip Stamma, em 1737. O sistema só não foi implantado antes devido à influência de Philidor, que derrotou Stamma em uma notável partida em 1747, e cuja abordagem era descritiva. Dessa forma a notação descritiva seguiu por um longo período, até que o sistema de Stamma foi melhorado e passou a ser adotado pelas organizações de xadrez pelo mundo.

No sistema de notação algébrica as colunas são identificadas por letras (a a h), enquanto as linhas recebem numeração (1 a 8). As peças são identificadas pela sua inicial maiúscula, porém essas iniciais mudam de acordo com a língua do jogador. Para evitar confusões devido à troca das iniciais das peças, é comum em periódicos ou livros de xadrez que se use a estatueta correspondente. Em português as peças são representadas da seguinte maneira:

• O Rei é representado pela letra R.
• A Rainha é representada pela letra D, de Dama, já que R significa Rei.
• A Torre é representada pela letra T.
• O Bispo é representado pela letra B.
• O Cavalo é representado pela letra C.
• Os peões não são representados pela letra inicial, sendo reconhecidos pela falta dela. Em casos em que seja necessária a distinção, a coluna onde ele se encontra é assinalada.

A notação algébrica comumente utilizada é a chamada abreviada, que consiste na letra ou estatueta correspondente à peça a ser movida seguida da casa para a qual ela está sendo deslocada. Observe o exemplo de partida abaixo:

Significados:

X	A letra 'x' entre a peça e a casa de destino significa que essa peça efetuou uma captura.
e.p	Sinaliza uma captura *en passant*, porém nem sempre é usado, uma vez que a casa para a qual o peão é deslocado já é indicativo da captura *en passant*.
0-0	Indica o roque pequeno.
0-0-0	Indica o roque grande.
+	O sinal '+' ao lado da jogada significa um xeque.
++ ou #	O sustenido ou dois sinais de adição significam um xeque-mate
(=)	O sinal de igualdade entre parênteses é indicativo de uma oferta de empate.

2. Cf3
2...Cf6
3. d4
3...exd4
4. e5
4...Ce5

5. Dxd4
5...d5
6. exd6
6... Cxd6
7. Bg5
7...Cc6

8. De3+
8...Be7
9. Cbd2
9...0- 0
10. 0-0-0
10...Te8

11. Rb1 (=)

O fim do jogo é marcado 1-0 em caso de vitória das brancas, e 0-1 no caso de vitória das negras. Em casos de empate, é anotado ½-½.

A promoção do peão é indicada com a inicial da peça para qual ele será promovido após o lance. Por exemplo, um peão que estava em c7 ao fazer o movimento para c8 é promovido à Dama:

1. c8D ...

Também é comum ver outros símbolos junto aos lances. Essa pontuação serve para fazer comentários quanto aos lances da partida. Veja o significado de cada um deles na tabela abaixo:

!	Boa jogada
!!	Excelente jogada
?	Jogada ruim
??	Erro
!?	Jogada interessante
?!	Jogada duvidosa
□	Jogada forçada
∞	Posição incerta
±	Vantagem branca
± (invertido)	Vantagem negra
+/=	Ligeira vantagem branca
=/+	Ligeira vantagem negra
+-	Vantagem decisiva branca
-+	Vantagem decisiva negra

11. MATES BÁSICOS

Pela singularidade do jogo e infinitas opções de movimentos, é improvável que haja no xadrez uma técnica comprovada que termine o jogo com a certeza da vitória. Porém, quando se chega ao final do jogo, e há poucas peças no tabuleiro, existem algumas técnicas certas para garantir a vitória. Aprenderemos algumas agora.

TORRE E REI X REI

Quando se alcança essa posição no tabuleiro, a vitória do jogador que possui a torre de vantagem é certa. Porém é preciso treinar e repetir inúmeras vezes o processo até que esteja gravado em sua mente, para depois apenas repeti-lo quando necessário. O princípio para esta operação é o mesmo para todos os mates básicos: o lado mais forte precisa conduzir o Rei adversário para a lateral do tabuleiro. Iniciamos com uma posição aleatória, como ao lado. Como você pode ver, as brancas estão com uma Torre de vantagem e precisam pressionar o Rei preto a mover-se para a lateral do tabuleiro, deixando apenas 3 colunas disponíveis para o rei preto. Para isso devem ativar seu Rei, então começam com:

1. Rd3+

Este lance faz com que as pretas saiam da coluna -E e decidam para qual coluna devem se mover: a coluna-D ou a coluna-F. Como há mais casas na coluna-D, a melhor reação é:

1... Rd5

Agora, as brancas precisam começar a empurrar o rei preto para cima ou para o lado esquerdo, assim segue:

2. Rc3 Rc5

Nessa posição as brancas devem reduzir o espaço lateral do rei preto, por isso jogam:

3. Td1

Com isso, o rei preto fica confinado às colunas a, b e c. As pretas não têm escolha: ir para a esquerda ou para cima, então jogam:

3... Rb5

Agora é a hora de dar o primeiro xeque:

4.Td5+

As pretas atacam a torre branca, que deve ser protegida pelo rei na sequência:

4... Rc6 5. Rc4

Esse processo se repete:

5... Rb6 6. Td6+ Rc7 7. Rc5 Rb7 8. Td7+ Rc8 9. Rc6 Rb8

O que aconteceria se as pretas jogassem 6... Ra5? Teríamos 7. Tc6 forçando 7... Ra4 e chegando à 8. Ta6#

Agora o rei preto está confinado à 8ª linha. O objetivo agora é forçar o rei preto a ir para a frente do rei branco e então colocar a torre na 8ª linha e dar xeque-mate. Para isso, afastamos a torre:

10. Te7

Se as pretas jogarem 10... Rc8 então as brancas jogam 11. Te8#, vencendo a partida. Para evitar isso, as pretas jogam:

10... Ra8

Agora, basta para as brancas acompanhar com seu rei:

11. Rb6

As pretas são forçadas a jogar:

11... Rb8

E agora basta colocar a torre na 8ª linha:

12. Te8#

Pronto, as brancas venceram em apenas 12 lances. Esse método é fácil

de dominar. Jogue este final, colocando as peças em posições iniciais diferentes, até ter certeza de que você o compreendeu totalmente.

DAMA E REI X REI

Como a Dama é muito mais poderosa que a Torre, ela pode forçar um xeque-mate com mais facilidade. É esse poder, no entanto, que aumenta o perigo de afogar o rei adversário. Por isso, é preciso um toque extra de cautela.

As brancas iniciam reduzindo as ações do rei preto jogando:

1. Df6

As pretas vão ficar no centro do tabuleiro o máximo possível, por isso, jogam:

1... Rd5

Agora, as brancas forçam as pretas a irem para o lado esquerdo, jogando:

2. De7 Rd4

Aqui as brancas precisam mover seu rei para próximo do rei preto, então jogam:

3. Rc2 Rd5

Enquanto as pretas tentam ficar o máximo possível no centro, as brancas tentam reduzir o espaço do rei preto:

4. Rc3 Rc6 5. Rc4 Rb6

Agora as brancas forçam o rei preto a ir para a coluna a:

5. Dd7 Ra6

Aqui as brancas precisam ter cuidado, pois caso jogassem 7. Dc7 tentando tirar espaço do rei preto, na verdade teríamos um afogamento. Por isso, movem o rei:

6. Rc5 Ra5

Forçado. Agora as brancas podem escolher dar o mate como torre ou como dama: 8. Db5# ou 8. Da7#.

Como pôde ser visto, caso as brancas não tomassem cuidado no sétimo movimento, poderiam ter empatado um jogo que estava a um lance da vitória.

DUAS TORRES E REI X REI

Com duas Torres (ou duas Damas) não é preciso mover o rei, uma vez que há peças com grande facilidade de movimento.

O princípio básico é colocar uma torre na diagonal da outra e então apenas levar o rei adversário para a borda até o xeque-mate. Para isso, iniciamos com:

1.Tc2 Rd3 2. Te8

As brancas forçam:

2... Rd4

Agora seguimos com:

2. Td2+

Forçando o rei preto a ir para a coluna c e depois para a coluna b:

3... Rc3 4. Tc8+ Rb3

Agora colocamos a torre da coluna d próxima da torre da coluna c, em diagonal:

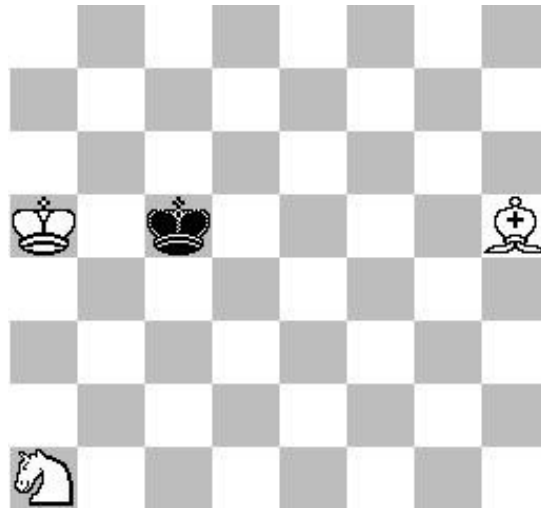
5. Td7 Rb2 6. Tb7+

Forçando o rei preto a ir para a coluna a. Independente da jogada das pretas as brancas dão mate:

6... Ra1 7. Ta8#

Perceba que o rei branco não foi necessário para dar esse mate.

MATE DE BISPO E CAVALO

Este é sem dúvida o mate elementar mais difícil de ser conseguido. Veja a posição inicial:

Jogam as pretas. As brancas forçam o mate em no máximo 33 lances.

Existem muitos métodos e sistemas inventados para se conseguir este mate, e aqui daremos um deles:

1- O mate será dado na casa angular (a1, a8, h1 ou h8) de mesma cor a do bispo, ou em casa vizinha da angular.

2- O mate será realizado em duas fases distintas.

Primeira Fase: Forçar o Rei preto caminhar em direção à casa angular do tabuleiro (a1, h1, a8 e h8) de cor oposta a do bispo. No caso ilustrado aqui as casas pretas a1 ou h8.

Segunda Fase: Forçar o Rei preto caminhar em direção à casa angular do tabuleiro de mesma cor da do bispo, onde será dado o mate. No nosso caso servem as casas a8 ou h1.

Algumas estratégias necessárias para a manobra:

1- As três peças, Rei, bispo e cavalo, devem atuar em grande harmonia dominando o maior número de casa possíveis ao redor do Rei inimigo. As peças mais difíceis de harmonizar são o cavalo e o bispo, de modo que se deve dar especial atenção a elas não permitindo que dominem as casas de mesma cor, mas pelo contrário, se o bispo é da casa branca o cavalo deve fazer o papel de bispo da casa preta e vice-versa.

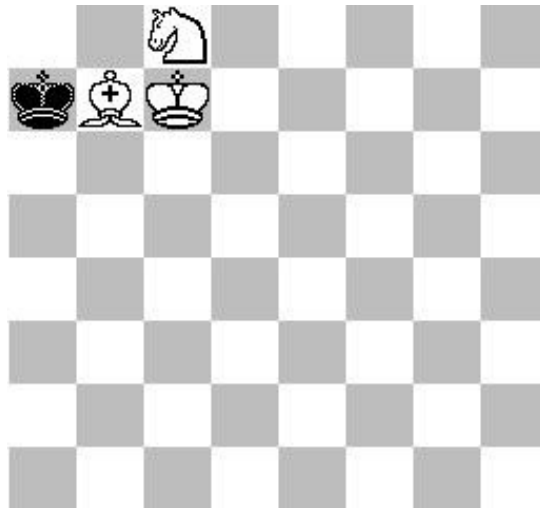
2- O mate é forçado em qualquer posição incial no tabuleiro, movendo-se o Rei preto para suas melhores casas, em no máximo 34 lances. Note que no caso de se aplicar a regra de empate por 50 lances não há tempo para duas tentativas!

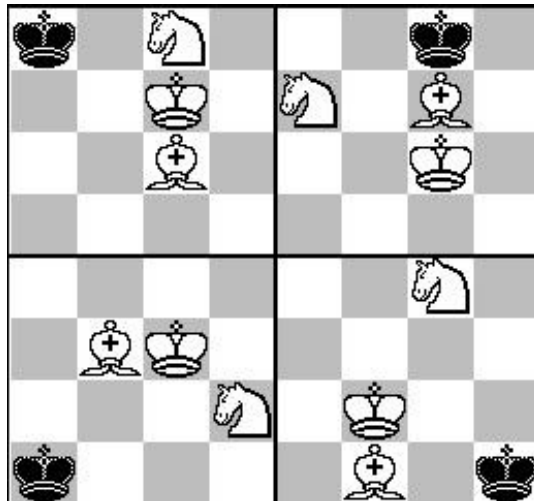
Veja um exemplo:

1- ..., Rc6
2- Cb3, Rd6
3- Rb5, Rd5
4- Bf7+, Re5
5- Rc5, Rf6
6- Bc4, Re5
7- Cd2, Rf4
8- Rd6, Rf5
9- Bd3+, Rf6
10- Cf3, Rf7
11- Re5, Rg7
12- Cg5, Rg8
13- Rf6, Rf8
14- Cf7, Rg8

A primeira fase está feita. Agora é preciso levar o Rei até a fatal casa a8.
15- Bf5, Rf8
16- Bh7, Re8
17- Ce5, Rd8
18- Re6, Rc7

Parece que aqui o Rei preto irá escapar do seu triste destino, mas...
19- Cd7, Rb7
20- Bd3, Rc6
21- Ba6, Rc7
22- Bb5, Rd8
23- Cb6, Rc7
24- Cd5+, Rd8
25- Rd6, Rc8
26- Re7, Rb7
27- Rd7,

Note a harmonia: o cavalo domina as casas pretas, o bispo as brancas e o Rei fecha o cerco.
27- ..., Rb8
28- Ba6, Ra7
29- Bc8!, Rb8
30- Ce7, Ra7
31- Rc7, Ra8
32- Bb7+, Ra7
33- Cc8++

Posição após lance 33.

Agora veja outras posições de mate e de empate:

Em todas as posições acima jogam as pretas. Nas duas de cima é xeque-mate. Nas duas de baixo empate por afogamento. Na figura de baixo e a esquerda o Rei preto está na casa angular oposta e precisaria ainda ser levado até a casa angular branca (a8 ou h1).

12. TEMAS DE COMBINAÇÃO

"Combinação" é uma sequência de lances que um jogador desenvolve para conseguir algum tipo de vantagem. Quando jogamos com alguém, não devemos esperar que as peças adversárias sejam capturadas sem esforço. Aqui, veremos os temas separados, mas na maioria dos exercícios assim como nas partidas é preciso unir mais de um tema na mesma posição. Um bom enxadrista deve conseguir unir grande parte dos temas para obter alguma vantagem durante uma partida.

SACRIFÍCIO

O "sacrifício" é a entrega de material, visando conseguir vantagem mais tarde.

ATAQUE DUPLO

"Ataque duplo" é a denominação dada a um ataque a duas peças adversárias por uma peça de menor valor.

XEQUE DESCOBERTO

O "xeque descoberto" ou "ataque descoberto" é outra forma de ataque duplo.

CRAVADA

Uma peça está "cravada" quando não pode ser movimentada, pois deixaria uma peça de maior valor desprotegida.
Existem dois tipos de cravada:
Cravada Absoluta: É quando o rei está atrás da peça cravada.
Cravada Relativa: É quando outra peça, exceto o rei, encontra-se atrás da peça cravada. A peça atrás da peça cravada tem maior valor que a peça cravada.

RAIO X

O "Raio X" nada mais é do que uma cravada ao inverso. Na cravada, uma peça ameaça duas peças inimigas ao longo de uma linha em que exerce sua influência, e a peça inimiga de menor valor serve de escudo para a mais valiosa. No raio X, a peça de maior valor está diretamente ameaçada. Deve-se retirá-la deixando a peça de menor valor exposta à captura.

DESVIO

O "desvio" tem como objetivo "distrair" alguma peça adversária que esteja executando uma função importante.

13. TOP 10 MELHORES JOGADORES DE XADREZ DE TODOS OS TEMPOS

10º LUGAR - Paul Morphy – Estados Unidos (1837-1884)

Paul Charles Morphy foi um jogador de xadrez Americano. Ele é considerado o maior mestre de xadrez de sua era e um não oficial Campeão Mundial de Xadrez.

Ele foi um prodígio do xadrez e foi chamado de "O Orgulho e Tristeza do Xadrez". Após aprender sozinho a jogar quando criança, assistindo membros da família jogadores, ele foi considerado um dos melhores jogadores em New Orleans com 9 anos de idade.

9º LUGAR - Wilhelm Steinitz – Áustria (1836-1900)

Wilhelm Steinitz foi um jogador austríaco de xadrez e primeiro campeão mundial de xadrez, de 1886 a 1894. Steinitz perdeu seu título para Emanuel Lasker em 1894 e também perdeu a revanche em 1897. Ele foi um dos jogadores mais dominantes na história do jogo.

8o LUGAR - Viswanathan Anand – Índia (1969)

É um grande mestre de xadrez indiano, o atual campeão mundial e jogador mais bem classificado do mundo. Anand é um dos 6 jogadores da história a quebrar a marca 2800 na lista FIDE, e aos 37 anos de idade, pela primeira vez se tornou o número 1 do mundo.

Anand se tornou o primeiro grande mestre da Índia em 1987. E foi descrito como o campeão do mundo mais versátil, como é o único jogador a ter vencido o campeonato mundial de xadrez em vários formatos.

7o LUGAR - Alexander Alekhine – Rússia (1892-1946)

Alexander foi o quarto Campeão Mundial de Xadrez. E é muitas vezes considerado um dos maiores jogadores de xadrez de todos os tempos. Aos 20 anos de idade, estava entre os mais fortes jogadores de xadrez no mundo. E durante a década de 1920, venceu a maioria dos torneios que disputou. Em 1927, ele se tornou o campeão de xadrez mundial por derrotar Capablanca.

6o LUGAR - Mikhail Botvinnik – Rússia (1911-1995)

Mikhail foi um Grandmaster Internacional russo e 3 vezes Campeão Mundial de Xadrez. Ele trabalhou como um engenheiro elétrico enquanto jogando xadrez de alto nível. Ele também desenvolveu um algoritmo de xadrez projetado para pensar como um jogador humano.
Jogando classe de xadrez por décadas, sendo um autor eminente de xadrez, um dos pioneiros do xadrez de computador e um mestre de xadrez em seus últimos anos, Botvinnik é amplamente considerado como o mais importante contribuinte para xadrez no século 20.

5o LUGAR - José Raúl Capablanca – Cuba (1888-1942)

José Raúl Capablanca foi um jogador de xadrez cubano que foi campeão mundial de xadrez de 1921 a 1927. Um dos maiores jogadores de todos os tempos, ele foi famoso por sua excepcional habilidade de fim de jogo e velocidade para jogar.

Pelas suas realizações no mundo de xadrez, maestria sobre o tabuleiro e seu estilo de jogar relativamente simples, ele foi apelidado de Máquina de Xadrez Humana.

4o LUGAR - Bobby Fischer – Estados Unidos (1943-2008)

Bobby foi um jogador americano e décimo primeiro Campeão Mundial. É amplamente considerado como um dos melhores jogadores de xadrez de todos os tempos. Fischer foi também o autor do Xadrez best-selling.

Considerado uma lenda do xadrez. Aos 13 anos, Fischer se tornou famoso por seu jogo, "O Jogo do Século" contra Donald Byrne em Nova York. Aos 15 anos de idade se tornou o mais novo GM e candidato para Campeonato Mundial.

3o LUGAR - Emanuel Lasker – Alemanha (1868-1941)

Emanuel foi um jogador alemão, matemático e filósofo que foi campeão mundial de xadrez por 27 anos. Em seu primeiro, Lasker foi um dos campeões mais dominantes, e ainda é considerado um dos jogadores mais fortes na história.

Seus contemporâneos afirmaram que Lasker usava jogo mental, e até se movia deliberadamente errado para confundir os adversários. Uma recente análise, no entanto, indica que ele foi à frente do seu tempo e usava uma abordagem mais flexível que seus contemporâneos. Ele publicou 5 livros e revistas de xadrez.

2o LUGAR - Anatoly Karpov – Rússia (1951)

É um grande mestre de xadrez soviético/russo e ex-Campeão Mundial. Ele foi o oficial campeão mundial de 1975 a 1985 quando foi derrotado por Garry Kasparov.

Ele jogou 3 partidas contra Kasparov para o título de 1986 a 1990, antes de se tornar Campeão Mundial FIDE mais uma vez Kasparov rompeu de FIDE em 1993. Por suas décadas de longa data permanecendo entre a elite do mundo, Karpov é considerado um dos maiores jogadores de todos os tempos.

1o LUGAR - Garry Kasparov – Rússia (1963)

Nascido em Baku, Azerbaijão em 1963, Kasparov é um grande mestre de xadrez que se tornou o campeão mundial em 1985 por derrotar Anatoli Karpov. Nenhum outro jogador dominou o xadrez por tanto tempo como ele. E é considerado por muitos como o melhor jogador na história do xadrez. Garry também aparece em nossa lista das pessoas vivas mais inteligentes do mundo com um QI de 192 pontos.

REFERÊNCIAS

Hodgoson, Julian. Xadrez – nocautes fulminantes. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2001. 126p.

Nottingham, Ted; Lawrence, Al; Wade, Bob. Xadrez - táticas e estratégias dos campeões. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2001. 153p.

Pereira, Álvaro. Introdução ao Xadrez. Lisboa: Caminho, 1998. 2ed. 189 p.

Seirawan, Yasser. Xadrez vitorioso: estratégias/Yasser Seirawan, Jeremy Silman; tradução Denise Regina Sales. Porto Alegre: Artmed, 2006. 232p.

Xadrez vitorioso: táticas / Yasser Seirawan, Jeremy Silman; tradução Denise Regina Saies. Porto Alegre: Artmed, 2006. 218p.

Tirado, Augusto C. S. B. Meu primeiro livro de xadrez: curso para escolares / Augusto C. S. B. Tirado, Wilson da Silva. Curitiba: Expoente, 1995. 122 p.